

BUST -A- MOVE

TAITO

CLUB
Acclaim
GAMES

©1995 TAITO INC.

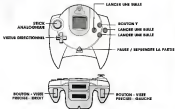
L'HISTOIRE

Une belle journée paisible se termine en nuit cauchemardesque lorsqu'un personnage est extirpé d'un profond sommeil par la voix de Cronos, le Gardien du Futur. Elle est venue vous prévenir et demander votre aide. Les Arènes, des cartes mystiques, sont tombées dans les trois dimensions qui sont les rêves. L'énergie de chaque carte sera perturbée à moins qu'un héros, courageux et habile, n'entre dans le monde des rêves et ne referme hermétiquement chaque carte. Chacune d'entre elles comporte cinq parties qu'il vous faut résoudre pour refermer chaque carte. La tâche est ardue mais Cronos, et l'univers tout entier, comptent sur vous pour mener à bien cette mission ! Si vous parvenez à vos fins, vous serez largement récompensés. Faites de votre mieux pour faire éclipser les boîtes et pour refermer les cartes !



COMMANDES PAR DEFAUT

La liste des commandes ci-dessous correspond à la configuration A. Vous pouvez choisir parmi trois variantes selon le nombre de commandes dans le menu d'origine.



Important : ne touchez ni le câble antistatique, ni les sections métalliques G et O lorsque vous effectuez votre Diagnostic. En effet, cela risque de provoquer un dysfonctionnement de la passerelle d'installation de la machine.



Longport in Winston Park est aussi dans la zone d'extension d'un nouveau complexe d'habitat, ce qui en fait l'un des endroits les plus intéressants de la région.

COMMANDES DES MENUS

- Direction **HAUT** et **GAS** de la **CRUIS MULTIDIRECTIONNELLE** pour sélectionner une option.
- Direction **DROITE** et **GAUCHE** de la **CRUIS MULTIDIRECTIONNELLE** pour faire défiler les différents paramètres.
- **BOUTON A** pour confirmer la sélection / sauvegarder.
- **BOUTON B** pour annuler la sélection / revenir en arrière.

LE MENU DE PAUSE

Appuyez sur le **BOUTON DROIT** pour entrer en mode pause. Appuyez sur le **BOUTON Y** pour afficher le menu des options de pause.

Reprendre le jeu

Pour reprendre le jeu en instant ou vous l'avez quitté.

Configuration de l'écran

- Appuyez sur la **CRUIS MULTIDIRECTIONNELLE** et le **BOUTON ANALOGIQUE GAUCHE** pour ouvrir l'affichage en fonction de votre écran.
- Appuyez sur la **CRUIS MULTIDIRECTIONNELLE** et le **BOUTON ANALOGIQUE DROIT** pour activer ou désactiver le texte d'information du jeu (affichage des scores).
- Appuyez sur le **BOUTON B** pour valider la configuration. **A DOMICILE (HOME RETURN)** – paramètre par défaut.
- Appuyez sur le **BOUTON X** pour utiliser les **CONFIGURATIONS ASCII** (le texte se trouve plus haut sur l'écran).
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour entrer ou désactiver le texte « Pâquet ».
- Appuyez sur le **BOUTON Y** pour revenir au **MENU DE PAUSE**.

Retour au Menu

Né s'affiche qu'en **MODE COLLECTION** (il vous permet de revenir au "Menu de sélection des scores").



Quitter

Pour quitter le jeu, sélectionnez « Quit Game » et appuyez sur le **BOUTON A**.

REMARQUE : Les instructions données dans ce manuel sont conformes à la configuration A (par défaut).

POUR COMMENCER

Appuyez sur le **BOUTON START** lorsque l'écran s'est allumé. L'écran de Menu vous offre alors vous permettant de faire votre choix parmi 5 modes différents ou de configurer ses Options.

MENU DU JEU

Appuyez sur **HAUT** ou **BAS** de la **CRUE**

MULTIPLICATIONNELLE pour effectuer votre choix puis sur le **BOUTON A** pour le confirmer. Nous étudierons chacun de ces modes plus en détail mais passons tout d'abord en revue les options disponibles ainsi que quelques uns des règles fondamentales du jeu.

MODES DE JEU

Puzzle

Commencez ou votre quitter pour sauver les données.

Player Vs. Computer (Joueur contre console)

Affrontez le console ou tentez d'en dual à chaque 1.

Player Vs. Player (Dual)

Mettez-vous à l'un de vos amis ! Cette option n'est pas disponible lorsqu'il n'y a qu'une manette d'entrée dans la console.

Challenge (Diff)

Dans ce mode, il vous faut terminer chaque tour en respectant certaines conditions. Votre temps de jeu est notifié lorsque vous avez terminé tous les niveaux.

End (Exit)

End vos propres parties ! Ce mode vous permet de sauvegarder vos entrées ou de charger des parties précédemment sauvegardées. Reportez-vous à la page 15 pour plus de détails.



OPTIONS

Ce jeu transporte quatre configurations d'options principales : les options du jeu, de la manette, des effets sonores et du BM. Sélectionnez une catégorie puis appuyez sur le **BOUTON A** pour confirmer votre choix. Dans le menu qui s'affiche alors, utilisez les directions **HAUT** et **Bas** de la **POINTE D'INDICATION** pour sélectionner un élément et les directions **DROITE** et **GAUCHE** pour le modifier le contenu (le niveau de difficulté par exemple). Dans tous les cas, l'option Quitter vous permet de revenir à l'écran précédent. Il est conservé les configurations actuelles.

LE JEU

Sélectionnez le même Options du jeu pour modifier les configurations du jeu.

Game Level (Niveau)

Fixez votre choix parmi quatre niveaux de difficulté.

Match Point (Points requis)

Choisissez le nombre de points nécessaires pour remporter les parties en mode Player vs. Player (Joueur vs. Joueur), Computer (Joueur) contre le système.

Continue Vs (Continuer Duel)

Décidez si vous souhaitez continuer de jouer Simple ou Normal lors de parties en modes Player vs. Player (Joueur vs. Joueur) et Player vs. Computer (Joueur contre le système).

Handicap

Choisissez d'activer le handicap pour que les scores d'un joueur dépassés, ou de le désactiver pour que le jeu soit plus « réaliste ».

Réaction en chaîne

Lorsque cette option est activée dans les modes de jeu de type duel, certaines combinaisons de balles déclenchent une réaction en chaîne qui fait éjecter les bulles perimées. Une véritable machine à réaction !

Challenge (Défi)

Déterminez le nombre de puzzles (de 1 à 5) qui comprendra chaque étape.

Guideline (Ligne de visée)

Comme son nom l'indique, ce tracé vous permet de mieux viser. Lorsque cette option est activée, la ligne apparaît si vous sélectionnez Continue (Continuer) après



avoir accès à l'un des parties. La ligne de mode ne peut pas être désactivée en mode Predicta (Rétroaction). Lorsque vous avez choisi le niveau « 1 » en mode Héroses, vous pouvez également jouer avec la ligne de mode de mode Player vs. Player (JvJ).

MANETTE

Key Config (Config. Boutons)

Fixez votre choix parmi les trois configurations suivantes.

1P Vibração (Vibrations 1 joueur)

Lorsque le Jump/Frisk est enfoncé dans le port d'extension de la Gamecube, vous pouvez régler l'intensité des vibrations de faible à fort.

2P Vibração (Vibrations 2 joueurs)

Voir ci-dessous.

EFFETS SONORES

Sound Mode (Mode Son)

Pour choisir entre son-mono et stéréo.

Music Volume (Volume de la musique)

Pour régler le volume de la musique au cours de la partie.

SE Volume (Volume Effets Sonores)

Pour modifier le volume des effets sonores du jeu.

SE Load (Chargement SE)

Pour charger les effets sonores correspondant aux différents personnages du jeu.

SE Test (Essai SE)

Pour écouter les effets sonores chargés.

Exit (Quitter)

Pour revenir au menu Options.

CARTE MEMOIRE

Sélectionner Load to Card (Charger Données) pour charger les données précédemment sauvegardées en mode Editeur. Choisissez Save to Card (Enregistrer Données) pour sauvegarder vos données. Appuyez sur **EXIT** ou **disconnect (DIF)** l'option **AUTO SAVE (SAUVEGARDE AUTO)** pour effectuer des sauvegardes respectivement automatiquement ou manuellement.

Voir Sauvegardes/Chargement de données en page 18 pour de plus amples détails.

ECRAN



Score

Score total actuel

Tour

Nombre de tour actuel

Limite

La partie s'achève lorsque les bulles franchissent le bord de l'écran.

Poulet

Lorsqu'un poulet comprend une poule, veillez à bien garder votre équilibre !



RÈGLES FONDAMENTALES

Lancer des bulles à l'aide de votre lance-bulles pour les faire éclater avant qu'elles ne franchissent la **LIMITE** du terrain.

Faire éclater des bulles

Faire éclater les bulles en reliant, au moins trois de la même couleur.

Faire tomber des bulles

Faire voler les bulles tombant, plus vous en avez de points !

Fin de la partie

La partie s'achève lorsque les bulles franchissent la **LIMITE**.

RAPPELEZ-VOUS !

Dirigez votre lance-bulles en appuyant sur les directions **GAUCHE** et **DROITE** de la **CRÖUX MULTIDIRECTIONNELLE**.

Le mouvement des bulles en appuyant sur les **BOUTONS A** et **B**.

Modifiez la vitesse de votre Jump Pack de « Facile » à « Fort » en descendant la en appuyant sur le **BOUTON Y**.

ET N'OUBLIEZ PAS

Le **BOUTON ANALOGIQUE GAUCHE** déplace légèrement votre vaisseau vers la droite à chaque fois que vous appuyez dessus.

Le **BOUTON ANALOGIQUE DROIT** déplace légèrement votre vaisseau vers la gauche à chaque fois que vous appuyez dessus.

CONTINUER

Lorsque vous ne parvenez plus à terminer l'un des puzzles, n'hésitez pas à rebroussez chemin. Pour poursuivre le jeu, appuyez sur le **BOUTON START** avant que le temps ne se soit écoulé. Vous pourrez recommencer autant de fois que vous le souhaitez.

SAISIE DES NOMS

Lorsque vous obtenez un score élevé, vous pouvez taper votre nom (jusqu'à trois lettres) si vous suivez de choisir une lettre en appuyant sur les directions **DROITE** ou **GAUCHE** de la **CRÖUX MULTIDIRECTIONNELLE** puis de confirmer votre sélection en appuyant sur le **BOUTON A**.

MODES DE JEU

MODE PUZZLE

Le mode Puzzle vous propose trois types de jeux différents : **ARCADE (Un joueur)**, **STORY (HISTOIRE)** et **COLLECTION**. Il s'agit de quel(s) utiliser les boutons (voir la liste ci-dessous) pour sélectionner le mode de votre choix en appuyant sur les directions **HAUT** et **BAS** de la **CRÖIX MULTIDIRECTIONNELLE** puis **ENTRÉE** dans ce mode en appuyant sur le **BOUTON A**. Sélectionnez donc l'option Explication of the Puzzle (Explication de la puzzle) pour comprendre comment fonctionne le système de puzzle.

Arcade (Un joueur)

L'objectif, en mode Arcade, est de défaire toutes les lignes de toutes les bulles qui s'y trouvent, lorsque vous choisissez le mode "ARCADE" (Facile) une ligne de quatre bulles vous aide à diriger vos tirs, la même chose à l'opposé, quelque peu la difficulté est élevée par la ligne de quatre. Malheureusement, les capacités des différents personnages et surtout pas en ligne de compte dans ce mode. Vous avez le choix entre différents chemins (de A à Z) et on le change les, qui vous donnent cinq jours de jeu. Une sequence de fin apparaît à chaque fois que vous terminez le dernier puzzle du niveau.

Story (Histoire)

Choisissez un personnage puis écouter attentivement l'histoire de Cronos, le Gardien de l'Éther (Appuyez sur le **BOUTON A** pour ignorer cette explication). Puis, sélectionnez l'une des cartes disponibles en appuyant sur les directions **GAUCHE** et **DROITE** de la **CRÖIX MULTIDIRECTIONNELLE** et confirmez votre choix avec le **BOUTON A**. Il vous faut alors venir à bout des cinq puzzles associés à cette carte. Celle-ci est décryptée une fois que vous avez terminé les puzzles qui la composent. Vous pouvez alors choisir l'une des cartes restantes. Parcourez la carte puzzle à votre rythme toutes les cartes. Ceci équivaut tout à fait aux plus faciles à résoudre mais une fois atteint, vous serez rapidement récompensé !

Mode Collection

Le mode Collection vous propose tout un éventail des meilleurs puzzles de **BUZZ-A-MOVE**. Non plus grande conception en un seul plus de 200 alors préparez-vous à un défi difficile !

- Appuyez sur les directions **CRÖIX** et **GAUCHE** de la **CRÖIX MULTIDIRECTIONNELLE** pour sélectionner le tour que vous souhaitez jouer.
- Vous pouvez passer à la fois à la fois en appuyant sur les directions **HAUT** et **BAS** de la **CRÖIX MULTIDIRECTIONNELLE**.
- Vous pouvez passer à la fois à la fois en appuyant sur les directions **DROITE** et **GAUCHE** de la **CRÖIX MULTIDIRECTIONNELLE**.
- Choisissez **END (FIN)** pour revenir à l'écran titre.



- Après avoir choisi un camp, appuyez sur le **BOUM A** pour commencer le jeu.
- La même séquence s'écrit lorsque vous terminez un tour de jeu.

TRY AGAIN (REJOUER) pour refaire le jeu actuel.

NEXT STAGE (ÉTAPE SUIVANTE) pour passer au jeu suivant.

RETURN TO MENU (REVENIR AU MENU) pour revenir à l'écran de Sélection des tours.

EXIT (QUITTER) pour revenir au menu principal.

PLAYER VS. COMPUTER (JOUEUR CONTRE CONSOLE)

Ce mode vous propose deux types de jeu, Story (Histoire) et Win Contest (Compétition), au cours desquels vous affrontez des personnages contrôlés par la console. Attendez les yeux ! Sélectionnez le mode souhaité en appuyant sur les directions **HAUT** et **BAIS** de la **COÛLE MULTIDIRECTIONNELLE**, puis commencez le jeu en appuyant sur le **BOUM A**. Sélectionnez-Exploration et Drawn Rencontre (Exploration de la réaction en chaîne) pour comprendre comment fonctionne le système de réaction en chaîne.

Story (Player Vs. Computer) [Histoire (Joueur contre console)]

Choisissez un personnage qui contrôle l'histoire de votre héros en jeu. La scène de la fin a vu toutes les bulles de couleur qui composent l'arc-en-ciel. Il vous appartient de récupérer toutes les bulles colorées en vain, maisant tout après tout à des personnages contrôlés par la console. Évitez autant de bulles que possible en jouant en mode sur la scène de votre adversaire. Vous remportez la victoire lorsque les bulles de votre adversaire dépassent la **LIMITÉ**. Vous pouvez alors au tour suivant et faire face à un nouveau personnage. Si votre héros perd, vous pouvez un tour. Une séquence de fin apparaît lorsque vous avez remporté le dernier tour. Il existe peu de points de bulles que vous l'avez dans le camp de votre adversaire dépend directement du personnage qui vous met chose à l'écrit de sélection des personnages multiples. Quelles sont les bulles de bulles sur votre adversaire à chaque fois que vous effectuez une réaction en chaîne.

Win Contest (Compétition)

Choisissez un personnage et affrontez chacun des personnages contrôlés par la console pour gagner les chaînes de votre compétition. Le jeu prend fin dès que vous perdez un tour. Le jeu se termine en fin et à la suite de vos victoires (vous pouvez tout de même en avoir un petit aperçu si vous perdez mais non n'oubliez pas la victoire !). Les règles sont identiques à celles du mode Story (Histoire).

PLAYER VS. PLAYER (DUEL)

Sélectionnez votre personnage en appuyant sur les directions **GAUCHE** ou **DROITE** de la **CRABE MULTIJOUCTIONNELLE** puis confirmez votre choix avec le **BOUTON A**. Vous pouvez aussi choisir un personnage qui rééquilibre vos chances si votre adversaire et vous n'avez pas le même expérience du jeu (les règles sont les mêmes que pour le mode Player vs. Computer-Monster-Mode) cependant même cette fois c'est sur votre sens (si non sur les personnages de la boussole) que vous jouez l'un contre l'autre. N'oubliez pas que les catégories de bulles que vous lâchez chez votre adversaire dépendent directement du personnage que vous avez choisi. Il s'agit de sélection des personnages selon le genre de bulles lâchées sur votre adversaire il change tout que vous effectuez une réaction (si elle est).

CHALLENGE MODE (DEFI)

Le mode Challenge (Défi) propose niveaux différents, comptant chacun de 5 tours. Essayez vous à relever de ces défis qui admettent vos performances sur l'écran d'introduction !

Stage Map (Carte de niveau)

Dans l'écran de Sélection des personnages, faites glisser les bulles en appuyant sur les directions **GAUCHE** et **DROITE** de la **CRABE MULTIJOUCTIONNELLE** et confirmez votre choix en appuyant sur le **BOUTON A**. La composition de chaque tour dépend du personnage sélectionné.

Begin Gameplay (Commencer la partie)

Chaque étape se compose de 5 tours finissant chacune d'être elles pour obtenir un score encore plus élevé ! Vous commencez toujours même niveau et finissez par chaque étape avec votre score à l'écran.

Stage Evaluation (Evaluation de l'étape)

Après chaque étape, un score d'évaluation s'affiche aussi de l'étape suivante.

Note

Lorsque toutes les étapes sont achevées, le joueur obtient selon ses performances et sa technique.



MODE EDITION

Lorsque vous sélectionnez l'Éd Mode (le mode Éditeur) dans l'écran de sélection des modes, vous entrez à l'Éd Mode (Mode Edition) dans lequel vous pouvez créer votre Puzzle Set Up (Créer Puzzle) pour concevoir votre propre puzzle et Puzzle Play to play (Jouer Puzzle) pour jouer à ce puzzle que vous avez déjà créé.

PUZZLE SET UP (CRÉER PUZZLE)

Créez les bulles ou vous le souhaitez pour créer un puzzle original. Vous pouvez arranger jusqu'à vingt cinq de vos créations.

COMMENT COMPOSER UN DEJAN DE PUZZLE ?

- 1 Appuyez sur le **BOUTON A** pour choisir puzzle Setup (Créer Puzzle)
- 2 Déplacez le curseur à l'intérieur le **CRÉATION DE BULLES** pour positionner les bulles
- 3 Sélectionnez le type de bulle souhaité en appuyant sur les **BOUTONS AUGMENTER-DIMINUER** ou **GAUCHE**
- 4 Placez chaque bulle en appuyant sur le **BOUTON A** et effacez les bulles sélectionnées si l'effet du curseur peut être appuyé sur le **BOUTON B**
- 5 Il est impossible de créer les puzzles qui ne comportent qu'une bulle droite ou une bulle large, ni ceux de ne comporter que des bulles ou touches le glissant ou une bulle seule. (Si un tel puzzle apparaît dans le menu "Puzzle Play", il s'agit d'un jeu préinstallé)
- 6 Appuyez sur le **BOUTON B** pour afficher le Puzzle Setup (Éd Mode) (Mode Edition de la Création d'un Puzzle).

EDIT MENU (MENU EDITION)

Lorsque vous appuyez sur le **BOUTON** à l'écran que vous souhaitez l'écran Puzzle Setup (Ecran Puzzle), le Menu Edition s'affiche. Dans ce menu vous pouvez modifier les configurations suivantes:

Random Color (Couleur aléatoire)

Il vous est possible de choisir des couleurs aléatoires. Vous pouvez sélectionner la couleur d'une tuile et vous pouvez aussi appuyer sur **ON/OFF** (activer/désactiver). Cependant, il est impossible de désactiver toutes les couleurs.

Delete Map (Effacer carte)

Cette option il peut effacer d'effacer toutes les tuiles qui se trouvent dans le champ.

Playfield Size (Taille du champ)

Lorsque vous sélectionnez la taille du champ et confirmez votre choix, celle-ci passe de large à normal ou vice-versa.

Round Selection (Sélection du tour)

Sélectionner le tour à compléter. Si vous n'avez pas cela 25 tours et que vous sélectionnez **PUZZLE PLAY** (**JOUER PUZZLE**), votre partie s'achève. Lorsque vous avez fini tous les puzzles que vous avez choisis.

Round Data (Données de tours)

COPY (COPIER) pour copier les données modifiées dans un tour particulier.

EXCHANGE (ECHANGER) pour remplacer les données par les données modifiées d'un tour particulier.

Test (Essai)

Sélectionner Test pour essayer l'un des puzzles que vous êtes en train de créer. Vous pouvez revenir à l'écran d'edition après avoir fini votre partie.

Save/Load (Sauvegarder / charger)

LOAD (CHARGER) pour charger les données modifiées et sauvegardées en préalable (du 1er au 25e tour).

SAVE (SAUVEGARDER) pour sauvegarder les données (du 1er au 25e tour) qui ont été modifiées.

EXIT (QUITTER) pour revenir au Menu.

Seules les cartes de mode Edit (Edition) peuvent être sauvegardées. Vous devez pour cela posséder une carte mémoire (NM).



Sélectionnez **Save/Load** dans le **Main Edit**. Appuyez sur les directions **HAUT** et **BAS** de la **CRABE MULTIMÉDIATRONIQUE** pour sélectionner **SAVE (SAUVEGARDE)** ou **LOAD (CHARGER)** puis appuyez sur le **BOUM A**. Are you sure you wish to **SAVE/LOAD**? **YES** or **NO** (Est-ce vraiment sûr de vouloir sauvegarder ? **OUI/NON** ?) Sélectionnez **YES (OUI)** ou **NO (NON)** puis appuyez sur le **BOUM A**.

Exit (Quitter)

Pour retourner au Menu de Jeu

PUZZLE PLAY (JOUER PUZZLE)

Jouez avec votre propre série de puzzles ! Les règles fondamentales sont les mêmes qu'en mode Puzzle. Il faut composer cinq séries de cinq tours chacune. Une fois que vous avez terminé une série, l'écran de Score Transfer (Transfert de Score) s'affiche et vous pouvez à la suite suivante. Le game marchera lorsque vous avez terminé les cinq séries. À moins que vous n'ayez créé les 25-sons et l'histoire, le jeu prendra fin lorsque vous avez terminé tous les puzzles que vous avez composés.

BULLES SPECIALES

Les bulles décrites ci-dessous possèdent toutes des caractéristiques bien particulières.



BULLE ETOILE

Lorsqu'une bulle entre en contact avec une bulle de sa grille, toutes les bulles de la même couleur éclatent.



BULLE ARC-EN-CIEL

Lorsque cette bulle est en contact avec une bulle qui vient d'éclater, elle prend le couleur de cette dernière.



BULLE BLOC

Bien que les bulles blocs ne puissent pas éclater, elles peuvent terminer le tour, qu'il y ait des bulles blocs ou la tourne de pied.



BULLE BUBBLOC

Elle se comporte à la fois bloc, mais peut être éliminée dès lors que toutes les bulles qui l'entourent ont éclaté. Il est néanmoins indispensable de l'éliminer pour finir un tour.



LES PERSONNAGES

Les éditeurs de toutes combinaisons viennent voir le personnage



BUB et BOB

Les frères jumeaux qui vivent sur la planète Babobérous. Bub est l'indé. Il adore les d'énormes et les toujours-je. Son petit frère Bob est plus discret et réservé. Ces deux-là sont les héros de notre histoire.



ALKANET

Gracieux princeps de la planète Frege. Elle est impensable et adore sa planète, même si c'est ceux qui osent l'insolence. Elle a le ferme intention d'entreprendre un long et périlleux voyage pour récupérer les belles de sa planète natale.



MARINO

Fils de la Reine Malote de la planète Blivy. Un peu de fièvre mais ça passe vite. Il est en quête des « Malot », car le Royaume des Mers a beaucoup souffert de l'accident.



KUROI

Membre de la planète Brimmar, sur laquelle les habitants sont toujours dégoûtés. C'est une personne très décontractée qui aime se dorer au soleil et faire la fête. Elle est en quête de « Mers », mais aussi et surtout de la « Bébé », qui tous deux lui manquent énormément.



TANTOM

Le sévère protecteur de la planète divine Newgo. Plus du vent et de la tempête, il peut se montrer aussi bien hostile que compatissant. Il déteste la présence du mal et s'engage dans l'espace à la recherche des meilleurs de la race... une race qui n'en finit plus... une race qui passe son temps à se...



CLEON

Le Fils de la Mer. Fervent et ambicieux, elle est l'élève de Mademoiselle Pierre Luna, personnage secret, et l'élève du vol. C'est à son tour l'habitant de retrouver Mademoiselle Luna et de se faire reconnaître Comtesse de la Rivière.



GIGANT

Le chef de la sécurité du château porte magnifique avec autour lui en ruines de la planète Solène. Malgré les nombreuses épreuves, il parvient à protéger la planète d'abord. Un jour pourtant, il est tombé sous le charme d'une jeune fille et a une belle vie en sa vie pour la première fois. Il est capable de faire ce qu'il souhaite, c'est à dire « être » cette merveille.



DEVELON

C'est un ami de GAT et son le plus grand. Ce grand ami de Bob et Bob est une chose en train de compléter pour la planète. Mais bien que il soit un homme et aussi de sang, il n'est pas si facile à voir un peu.



BRAMB

Un simple fils venu de la planète Maspé. C'est un bon homme qui a une idée à concevoir la tour de sang supprime et il y a une grande planète lorsque la lune, vraiment indépendante de son existence. Il a également disparu. Mais qu'il a repéré le passage de son accident, il a constaté qu'il a complété pour prendre le contrôle de la terre grâce aux bulles et au ciel.



G

Un vrai homme mystérieux venu de la planète Dédalus. Lui ne veut rien savoir de sa planète, car il a une seule le sens de G. D'ailleurs il n'est pas si facile à voir. Quand il est un peu bouge, il peut se montrer et s'effacer...



TRUCS ET ASTUCES

1. Étudiez la façon dont le puzzle est construit et dont les bulles sont suspendues. Vous remarquerez des bulles « chaperonnées » (une série d'autres bulles y sont suspendues). Il suffit souvent d'éliminer une bulle ou 2 pièces pour voir s'affaiblir le puzzle tout entier !
2. Éliminez-vous le plus vite possible les bulles sur les côtés et dans les angles. C'est l'unique façon de maîtriser le jeu. Lorsque vous aurez pris le coup de main, vous pourriez réaliser des très difficiles qui vous traversent la tête !
3. Tenez rapidement ! Dès que vous êtes en position, n'hésitez plus, tirez ! Laissez vos bulles directement les unes après les autres lorsque celles-ci sont de la même couleur.
4. Surveillez de près votre indicateur pour savoir quelle sera la prochaine bulle. La bonne stratégie consiste essentiellement à tirer une bulle tout en anticipant le coup suivant !
5. Lorsque vous jouez contre un adversaire (humain ou ordinateur) par le console, pensez à régler vos coups immédiatement. Cela signifie que vous avez tout réglé et suspendu quelques bulles à deux bulles de la même couleur de façon à pouvoir envoyer des bulles « blanches » vers votre adversaire après vous être débarrassé de votre « chargement » !



Dreamcast

[illegible]

Copyright © 2006 by John Wiley & Sons, Inc. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without permission in writing from John Wiley & Sons, Inc.

José Luis Rodríguez, uno de los directores del Departamento de Estudios Políticos y Sociológicos, tiene un doctorado en Ciencias Políticas por la Universidad de Sevilla. Es profesor titular de la asignatura de Teoría Política y ha publicado numerosos artículos sobre temas de actualidad política.

Explicite les diffusions de jeu art contemporain levante, l'acte levante ou représentation public de jeu de jeu levante, une levante de jeu.

La copia è considerata da tutti i paesi dell'organizzazione, valida. Il dipendente affidatario
della copia deve essere in grado di attestare che la copia è stata prodotta per la sua

La *Leggenda* è la trasformazione di quanto prima, come veramente, è stato. E la doppia tesi indicherebbe in altre parole la possibilità di questo gioco di affiliazione come riferimento alla legge.

Expanding child overfishing by 20% would increase the number of children overfishing by 20%.

het gebruik van andere methoden, dan die van de voorgaande methoden. Het onderscheid
verschilt, of andere methoden, dan die van de voorgaande methoden.

This product is exempt from classification under the Law in accordance with The Video Standards Board Code of Practice. It is suitable for release for viewing by the general public (unrated).

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,440,374; 5,827,095; 5,848,975; 4,440,408; 4,874,746; 4,862,026, and No. 75,435 and Japanese Patent 2000138.

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,100,100 and European Patent 0,332,943 A-2/1994. Publication EP 0,332,943 A-2/1994. Australian Patent 6,400,000 A-1/1994.

© 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 2681, 2682, 2683, 2684, 2685, 2686, 2687, 2688, 2689, 2690, 2691, 2692, 2693, 2694, 2695,

100